IMPLEMENTASI PHP DAN LARAVEL PADA SIPPM UNTUK LPPM MARANATHA

KERJA PRAKTIK

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Akademik dalam

Menyelesaikan Pendidikan pada Program Studi

S1 Teknik Informatika Universitas Kristen Maranatha

Oleh

**Juan Sterling Martua**

**2072009**



**PROGRAM STUDI S1**  TEKNIK INFORMATIKA

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA**

**BANDUNG**

**2023**

# LEMBAR PENGESAHAN

**Judul Tugas Akhir/ Kerja Praktik/ Penelitian**

**Dengan ini, saya menyatakan bahwa  
isi CD ROM Laporan Penelitian sama dengan hasil revisi akhir**

**Bandung, Tanggal Bulan Tahun**

**Juan Sterling Martua**

**2072009**

**Menyetujui,**

**Pembimbing I**

|  |
| --- |
| **Daniel Jahja Surjawan S.Kom., M.T.** |

|  |
| --- |
| **NIK: 72012** |
| **Penguji I** |
|  |
| **Erico Darmawan Handoyo, S.Kom., M.T.**  **NIK: 720247** |

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Teknik Informatika**

Julianti Kasih, SE., M.Kom.

**NIK: 720286**

# PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama | : | Juan Sterling Martua |
| NRP | : | 2072009 |
| Fakultas/ Program Studi | : | Teknologi Informasi / Teknik Informatika |

Menyatakan bahwa laporan penelitian ini adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan duplikasi dari orang lain.

Apabila pada masa mendatang diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar adanya, saya bersedia menerima sanksi yang diberikan dengan segala konsekuensinya.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Bandung, Tanggal Bulan Tahun

Juan Sterling Martua

NRP: 2072009

# PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama | : | Juan Sterling Martua |
| NRP | : | 2072009 |
| Fakultas/ Program Studi | : | Teknologi Informasi / Teknik Informatika |

Dengan ini, saya menyatakan bahwa:

1. Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Maranatha Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non* *Exclusive* *Royalty* *Free* *Right*) atas laporan penelitian saya yang berjudul “Implementasi PHP dan Laravel pada SIPPM untuk LPPM Maranatha”.
2. Universitas Kristen Maranatha Bandung berhak menyimpan, mengalihmediakan/ mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta.
3. Saya bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Maranatha Bandung, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, Tanggal Bulan Tahun

Juan Sterling Martua

NRP: 2072009

# PRAKATA

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan berkat-Nya penulis dapat mengikuti kegiatan MBKM magang dan dapat menyusun laporan berjudul “Implementasi PHP dan Laravel pada SIPPM untuk LPPM Maranatha”. Laporan ini dibuat sebagai salah satu persyaratan dalam kelulusan S1 di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha program studi Teknik Informatika serta melaporkan hasil pekerjaan dari kegiatan magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka atau MBKM di perusahaan *Innovative, Intelligent, & Creative Studio* (I2C Studio).

Penulis ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta keterkaitannya dalam membantu penyusunan laporan ini, diantaranya:

* 1. Bapak Ir. Teddy Marcus Zakaria, M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
  2. Ibu Julianti Kasih, SE., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
  3. Bapak Sulaeman Santoso, S.Kom., M.T. selaku Koordinator KP/TA.
  4. Bapak Daniel Jahja Surjawan, S. Kom., M.T. selaku pembimbing.
  5. Bapak Tjatur Kandaga Gautama, M.T., selaku pembimbing lapangan dari I2C Studio
  6. Rekan – rekan satu tim dalam *Innovative, Intelligent, & Creative Studio* (I2C Studio).

Akhir kata, penulis menyadari bahwa hasil dalam laporan ini tentunya memiliki kekurangan. Penulis terbuka pada kritik, saran, dan masukan dari pembaca untuk kemajuan laporan penulis di masa depan. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca.

Bandung, tanggal bulan tahun

Juan Sterling Martua

# ABSTRAK

(Style: abstrak) Jumlah kata pada abstrak adalah 150-200 kata. Gunakanlah style abstrak. Pada prinsipnya, abstrak akan memberikan rangkuman dari laporan Anda secara keseluruhan. Jika seseorang membaca abstrak, maka pembaca akan tahu apa keseluruhan isi laporan dari latar belakang sampai simpulan dan saran. Abstrak disarankan untuk memuat hal-hal berikut ini yaitu pokok masalah yang dibahas (Persoalan apa yang dicoba untuk diselesaikan selama TA?); tujuan pembahasan (Apa yang ingin dicapai?); teori yang digunakan, sumber data; metode dan teknik penelitian (metode adalah cara menganalisis/ memecahkan sedangkan teknik penelitian adalah cara pengumpulan data); temuan ilmiah/ jawaban pembahasan/ hasil dan simpulan yang dicapai.

Kata kunci: frase 1, frase 2, dst. (maksimum 6, urutkan abjad)

# ABSTRACT

*(Style: Abstract) Jumlah kata pada abstract adalah 150-200 kata. Abstract Bahasa Inggris harus dibuat sesuai dengan abstrak Bahasa Indonesia-nya. Harap menggunakan English grammar yang baik dan benar. Tidak disarankan menggunakan Google Translate karena belum tentu sesuai dengan kalimat yang dimaksud. Namun Google Translate bisa membantu Anda untuk mencari kata-kata yang Anda tidak tahu Bahasa Inggris-nya.*

Keywords: phrase 1, phrase 2, etc. (max 6 phrases, sorted alphabetically)

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PENGESAHAN 1](#_Toc134686650)

[PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN 2](#_Toc134686651)

[PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN 3](#_Toc134686652)

[PRAKATA 4](#_Toc134686653)

[ABSTRAK 5](#_Toc134686654)

[ABSTRACT 6](#_Toc134686655)

[DAFTAR ISI 7](#_Toc134686656)

[DAFTAR GAMBAR 9](#_Toc134686657)

[DAFTAR TABEL 10](#_Toc134686658)

[DAFTAR NOTASI/ LAMBANG 11](#_Toc134686659)

[DAFTAR SINGKATAN 12](#_Toc134686660)

[DAFTAR ISTILAH 13](#_Toc134686661)

[BAB 1 PENDAHULUAN 14](#_Toc134686662)

[1.1 Latar Belakang 14](#_Toc134686663)

[1.2 Rumusan Masalah 15](#_Toc134686664)

[1.3 Tujuan Pembahasan 15](#_Toc134686665)

[1.4 Ruang Lingkup 15](#_Toc134686666)

[1.5 Sumber Data 16](#_Toc134686667)

[1.6 Sistematika Penyajian 16](#_Toc134686668)

[BAB 2 Instansi dan Deskripsi Pekerjaan 18](#_Toc134686669)

[2.1 Profil Perusahaan 18](#_Toc134686670)

[2.2 Struktur Organisasi Perusahaan 19](#_Toc134686671)

[2.3 Deskripsi Pekerjaan dan Tanggung Jawab 20](#_Toc134686672)

[2.4 Keterkaitan Hasil Studi/ *Training* dengan Pekerjaan 21](#_Toc134686673)

[2.5 Timeline Proyek 21](#_Toc134686674)

[BAB 3 LANDASAN TEORI 22](#_Toc134686675)

[3.1 PHP 22](#_Toc134686676)

[3.2 Laravel 22](#_Toc134686677)

[3.3 Bootstrap 23](#_Toc134686678)

[3.4 CoreUI 23](#_Toc134686679)

[3.5 SWAL 23](#_Toc134686680)

[3.6 Select2 23](#_Toc134686681)

[3.7 jQuery 23](#_Toc134686682)

[3.8 Laravel Collective 24](#_Toc134686683)

[3.2.1 Sub Teori 1 (Heading 3) 24](#_Toc134686684)

[3.2.2 Sub Teori 2 (Heading 3) 24](#_Toc134686685)

[3.2.2.1 Sub-Sub Teori 1 (Heading 4) 24](#_Toc134686686)

[3.2.2.2 Sub-Sub Teori 2 (Heading 4) 24](#_Toc134686687)

[3.3 Gambar 24](#_Toc134686688)

[3.4 Tabel 26](#_Toc134686689)

[BAB 4 Hasil Pekerjaan 27](#_Toc134686690)

[4.1 Tahapan Implementasi 27](#_Toc134686691)

[4.2 Produk/Jasa yang dihasilkan 27](#_Toc134686692)

[4.3 Evaluasi Hasil Kerja 27](#_Toc134686693)

[BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN 28](#_Toc134686694)

[5.1 Simpulan 28](#_Toc134686695)

[5.2 Saran 28](#_Toc134686696)

[DAFTAR PUSTAKA 29](#_Toc134686697)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 2.1 *Insert* *Caption* Menggunakan Menu (Style: Caption) 2](#_heading=h.23ckvvd)

[Gambar 2.2 *Insert Caption* Menggunakan Klik Kanan (Style: Caption) 2](#_heading=h.ihv636)

[Gambar 2.3 Lambang Internet (Style: Caption) 2](#_heading=h.32hioqz)

[Gambar 2.4 Penggunaan *Cross-Reference* 2](#_heading=h.1hmsyys)

# DAFTAR TABEL

[Tabel 2.1 Contoh Pembuatan Tabel 2](#_heading=h.2grqrue)

# DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Jenis** | **Notasi/ Lambang** | **Nama** | **Arti** |
| BPMN 2.0 | Isi dengan gambar notasinya |  |  |
| DFD |  |  |  |
| ERD |  |  |  |
| UML |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Dst. |  |  |  |

Referensi:

Notasi/ Lambang BPMN 2.0 dari Object Management Group [1]

Notasi/ Lambang DFD dari ....

Notasi/ Lambang ERD dari ....

Dst.

# DAFTAR SINGKATAN

|  |  |
| --- | --- |
| SIPPM | Sistem Informasi Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat |
| LPPM | Lembaga Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat |
| I2C | Innovative, Intelligent & Creative |
| GWM | Graha Widya Maranatha |
| DSTI | Direktorat Sistem dan Teknologi Infromasi |
| CRUD | Create, Read, Update, Delete |
| CRU | Create, Read, Update |
| RU | Read, Update |
| ERP | Enterprise Resource Planning |
| MBKM | Merdeka Belajar Kampus Merdeka |
| IT | Information Technology |

# DAFTAR ISTILAH

|  |  |
| --- | --- |
| framework |  |
| open source |  |
| e-book |  |
| agile |  |
| web responsive |  |
| mobile-first |  |
| web development |  |
| website |  |
| HTML |  |
| API |  |

# PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup, sumber data, dan sistematika penyajian yang disediakan oleh penulis agar pembaca dapat memahami laporan ini.

## Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini telah berkembang sangat pesat. Pesatnya perkembangan teknologi tersebut membuat teknologi kini menjadi sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Teknologi dapat membantu manusia dalam memenuhi kebutuhannya, termasuk perusahaan dan pihak lainnya yang menggunakan teknologi untuk membantu memenuhi kebutuhannya. Salah satu pihak yang akan menggunakan teknologi untuk membantu memenuhi kebutuhannya adalah LPPM Maranatha. LPPM Maranatha membutuhkan teknologi untuk membantu pengelolaan penelitian, pengelolaan pengabdian masyarakat, pengelolaan pembuatan buku, dan pengelolaan pengajuan insentif atas hasil karya ilmiah yang berada dalam lingkup Universitas Kristen Maranatha.

LPPM Maranatha memiliki cakupan tugas yang luas, sehingga membutuhkan sistem informasi yang terintegrasi dan mensinergikan seluruh pihak yang terkait. Sistem Informasi untuk LPPM saat ini sedang dikembangkan juga oleh Direktorat Sistem dan Teknologi Informasi (DSTI), namun DSTI memiliki kendala karena banyaknya tugas dan prioritas pengembangan lain yang sedang digarap oleh DSTI.

Penulis bersama dengan tim I2C Studio membantu DSTI dalam melakukan analisa, desain dan implementasi sistem informasi untuk LPPM Maranatha yang bernama SIPPM atau Sistem Informasi Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat. Dengan adanya sistem informasi tersebut, diharapkan dapat membantu dan menunjang semua tugas dan wewenang LPPM beserta semua pihak yang berkepentingan yaitu para wakil rektor, direktorat keuangan, direktorat sumber daya insani, fakultas, program studi, dosen dan mahasiswa. Diharapkan semua kegiatan dan proses yang dilakukan oleh LPPM Maranatha dapat berjalan dan dipantau dengan baik, semua data administratif tercatat dengan lengkap dan rapi, serta kinerja LPPM Maranatha dapat dipantau setiap saat.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang terdapat dalam pelaksanaan magang sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi yang baik untuk pihak LPPM Maranatha dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework* Laravel?
2. Bagaimana dampak dari SIPPM LPPM Maranatha tersebut untuk ke depannya?

## Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibahas di atas, maka dapat disimpulkan tujuan pembahasan pada laporan ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan cara merancang sebuah sistem informasi yang baik untuk pihak LPPM Maranatha dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework* Laravel.
2. Menjelaskan dampak penggunaan dari SIPPM LPPM Maranatha untuk ke depannya.

## Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas pada laporan ini berdasarkan pekerjaan yang telah penulis selesaikan sebagai berikut:

1. Membuat [Migrasi & Model] Master Data 3
2. Membuat sistem *create, read, update, delete* (CRUD) bagian program mahasiswa
3. Membuat sistem *create, read, update, delete* (CRUD) bagian bidang keahlian
4. Membuat sistem *create, read, update* (CRU) bagian prasyarat program penelitian
5. Membuat tampilan modul bagian Prasyarat Skema Buku
6. Membuat sistem *update* bagian Prasyarat Detail Buku

## Sumber Data

**Data Primer**

Data primer didapatkan dari dokumen mengenai proposal SIPPM LPPM serta *e-book* berisi materi tentang *framework* Laravel yang diberikan oleh pihak I2C Studio.

**Data Sekunder**

Data sekunder didapatkan dari video-video YouTube serta website yang membahas mengenai tutorial penggunaan Laravel, PostgreSQL, Bootstrap, jQuery, Laravel Collective, SWAL, dan Select2.

## Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian laporan pada kegiatan magang I2C Studio adalah sebagai berikut:

**BAB 1: PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup, sumber data, dan sistematika penyajian.

**BAB 2: INSTANSI DAN DEKSRIPSI PEKERJAAN**

Pada bab ini membahas mengenai profil perusahaan, struktur organisasi dari perusahaan, deskripsi mengenai pekerjaan-pekerjaan yang diberikan kepada penulis, serta hasil studi dan timeline proyek dari kegiatan yang dilakukan penulis selama magang di I2C Studio.

**BAB 3: LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas mengenai landasan-landasan teori yang penulis pakai untuk menjadi dasar selama penulis mengerjakan proyek di I2C Studio.

**BAB 4: HASIL PEKERJAAN**

Pada bab ini membahas tentang hasil perkerjaan yang telah dikerjakan oleh penulis

**BAB 5: SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi mengenai simpulan dan saran dari kegiatan magang di I2C Studio agar I2C Studio dapat lebih baik lagi di masa depan.

# Instansi dan Deskripsi Pekerjaan

## Profil Perusahaan

I2C Studio (Innovative, Intelligent, & Creative Studio) adalah perusahaan yang bergerak di bidang IT. Perusahaan ini berfokus pada pembuatan dan pengembangan software yang dapat menjadi solusi bagi customer. I2C Studio memberikan solusi terbaru yang inovatif, cerdas dan kreatif.

I2C Studio mulai beroperasi pada Juni 2015. Kini I2C Studio telah menjalin hubungan kerja sama dengan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha berlokasi di lantai 8 gedung Graha Widya Maranatha (GWM). Proyek pertama I2C Studio adalah pengembangan system Enterprise Resource Planning (ERP) untuk PT. Savero Indonesia yang berlokasi di Jakarta. Saat ini tim I2C Studio terdiri dari dosen, alumni Teknik Informatika, alumni Sistem Informasi, alumni Teknik Elektro, dan alumni Magister Ilmu Komputer Universitas Kristen Maranatha.

I2C Studio juga menerapkan proses rekayasa perangkat lunak yang modern dengan pendekatan *agile* yang fleksibel dan berorientasi pada pemenuhan kebutuhan *customer*. Kata Studio sendiri dipilih karena kata tersebut menunjukkan dukungan penuh terhadap proses kreatif, inovatif dan *out of the box* dalam mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi *customer*. Proses rekayasa perangkat lunak dilakukan dengan penggunaan berbagai *tools* yang modern.

## Diagram Description automatically generatedStruktur Organisasi Perusahaan

Gambar… merupakan sebuah diagram struktur organisasi perusahaan I2C Studio. Terdapat 5 jabatan/posisi yang ada di I2C Studio. Jabatan pertama yaitu *Project Manager, Sales, & Marketing*. Jabatan tersebut dijabat oleh Bapa Tjatur Kandaga G., di mana tugas dan tanggung jawab dari jabatan tersebut yaitu melaksanakan berbagai perencanaan yang meliputi penetapan tujuan utama proyek dilaksanakan, melakukan penjadwalan tugas agar sesuai target yang dibutuhkan, memastikan proyek berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh klien, serta mempromosikan dan memasarkan I2C Studio kepada perusahaan-perusahaan yang membutuhkan sebuah system untuk membantu mereka dalam dalam sebuah proses bisnisnya.

Jabatan kedua yaitu *System Analyst, Team Leader, Research & Development*. Jabatan tersebut dijabat oleh Bapa Julio Narabel, di mana tugas dan tanggung jawabnya yaitu menganalisa, menyusun, menerapkan, serta meningkatkan kinerja sistem yang akan dirancang maupun yang sudah selesai dirancang, menjadi ketua tim, melakukan research terhadap proyek yang akan dirancang sebelum diserahkan dan dikerjakan agar berfungsi dengan maksimal, serta melakukan pengembangan terhadap hasil proyek yang sudah dikerjakan oleh tim.

Jabatan ketiga yaitu *Senior Programmer*. Jabatan ketiga dijabat oleh Bapa Daniel Septian W, Bapa Ricky Marcianno, Bapa Yogi Kosim, dan Bapak Nanda Wahyudiana, di mana tugas dan tanggung jawabnya yaitu mengerjakan proyek yang diberikan oleh jabatan tahap ke-1 (*Project Manager, Sales, & Marketing*) & ke-2 (*System Analyst, Team Leader, Research & Development*). Tugas yang dikerjakan oleh *Senior Programmer* berada pada tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan tugas dari jabatan tahap ke-4 (Programmer).

Jabatan keempat yaitu *Programmer*. Jabatan keempat ini dijabat oleh penulis sendiri Juan Sterling Martua, Carina Natalia, Arya Tri Putra M, Bernadus Indra Wijaya, Kenken Tjahyadi, Stefanus Kristiyanto, Phin Kurniawan, dan Moses Marzuki Samosir. Tugas dan tanggung jawabnya yaitu mengerjakan proyek yang diberikan oleh jabatan tahap ke-1 (*Project Manager, Sales, & Marketing*) & ke-2 (*System Analyst, Team Leader, Research & Development*). Tugas yang dikerjakan oleh Programmer berada pada tingkat kesulitan yang rendah hingga menengah.

Jabatan kelima yaitu *Quality Assurance*. Jabatan kelima dijabat oleh Nisa Deviani Ruis, di mana tugas dan tanggung jawabnya yaitu melakukan pengujian terhadap hasil proyek/sistem yang sudah dikerjakan oleh team I2C Studio untuk memastikan hasil proyek/sistem telah memenuhi syarat yang telah ditentukan.

## Deskripsi Pekerjaan dan Tanggung Jawab

Pekerjaan dan tanggung jawab dari I2C Studio kepada penulis adalah membantu mengerjakan proyek sesuai dengan deskripsi pekerjaan yang telah diberikan oleh *Product Owner* kepada penulis melalui Trello. Sebelum memasuki pengerjaan proyek, penulis terlebih dahulu mempelajari penggunaan *framework* Laravel dan bahasa pemrograman PHP agar dapat mengerjakan proyek yang diberikan oleh I2C Studio. Selain *framework* Laravel dan bahasa pemrograman PHP, penulis juga mempelajari komponen lainnya seperti PostgreSQL, Bootstrap, CoreUI, SWAL, jQuery, Laravel Collective, dan Select2. Kemudian penulis harus menyelesaikan tes yang diberikan oleh pihak I2C Studio. Tes yang diberikan tentunya mencakup materi yang terdapat dalam proyek. Setelah diperiksa dan dinyatakan lulus, penulis baru dapat menerima dan mengerjakan proyek sesuai dengan deskripsi pekerjaan yang telah diberikan kepada penulis.

## Keterkaitan Hasil Studi/ *Training* dengan Pekerjaan

Selama berkuliah tentunya penulis sudah pernah mempelajari mengenai penggunaan bahasa pemrograman PHP, database, dan Bootstrap pada mata kuliah Pemograman Web Lanjut. Selain itu, pada mata kuliah Proyek Perangkat Lunak, penulis mempelajari *Agile* serta penggunaan Trello. Oleh karena itu, pada saat penulis magang di I2C Studio, materi-materi dari mata kuliah yang telah disebutkan tentunya dapat membantu penulis dalam mempelajari dan menyelesaikan pekerjaan yang diberikan oleh I2C Studio. Selain itu, pihak I2C Studio pun memberikan *link* *website* dan YouTube sebagai referensi kepada penulis agar dapat mempermudah penulis dalam mempelajari mengenai *framework* Laravel. Penulis juga mengakses secara mandiri di internet untuk mempelajari mengenai penggunaan PostgreSQL, CoreUI, SWAL, jQuery, Laravel Collective dan Select2.

## Timeline Proyek

Buatlah timeline dari proyek atau pekerjaan-pekerjaan yang harus diselesaikan di tempat magang.

Berikan penjelasan dalam bentuk narasi untuk timeline yang telah dibuat.

# LANDASAN TEORI

## PHP

PHP adalah bahasa penulisan skrip *open source* yang banyak digunakan dalam pemrograman atau pengembangan website. Bahasa ini umumnya dijalankan dalam komunikasi sisi server, dan saat ini didukung oleh hampir semua sistem. [1]

## 3.2 Laravel

Laravel merupakan framework PHP yang *open source* dan berisi banyak modul dasar untuk mengoptimalkan kinerja PHP dalam pengembangan aplikasi web.Laravel dapat membuat *web development* lebih cepat, lebih aman, dan lebih mudah. Laravel memberikan seperangkat alat dan sumber daya untuk membangun aplikasi berbasis PHP. Laravel memiliki ekosistem yang lengkap didukung oleh package dan ekstensi yang kompatibel. [2] Framework Laravel menggunakan struktur MVC (Model View Controller). MVC merupakan model aplikasi yang memisahkan antara data dan tampilan berdasarkan komponen aplikasi. Dengan adanya model MVC, pengguna Laravel menjadi lebih mudah dalam mempelajari Laravel. Serta menjadikan proses pembuatan aplikasi berbasis website menjadi lebih cepat. [3]

* 1. **PostgreSQL**

PostgreSQL adalah relational database management system atau RDBMS yang bersifat open source. Sistem manajemen basis data satu ini menggunakan bahasa query utama SQL, sama seperti [MySQL](https://idwebhost.com/blog/cara-optimasi-database-mysql/). PostgreSQL dikembangkan oleh Berkeley Computer Science Department dan sudah dipercaya sebagai database andalan kurang lebih selama 30 tahun terakhir. Database PostgreSQL banyak digunakan pada berbagai [aplikasi mobile](https://idwebhost.com/blog/stop-6-alasan-untuk-tidak-membuat-mobile-app/), web app, hingga aplikasi analytics. PostgreSQL dapat mengolah data dalam tabel yang mempunyai hubungan satu sama lain. Umumnya, manajemen database ini banyak digunakan untuk berbagai aplikasi dengan kebutuhan pengolahan data yang kompleks. PostgreSQL adalah manajemen database yang mendukung berbagai bahasa pemrograman populer. Beberapa di antaranya seperti JavaScript, [Java](https://idwebhost.com/blog/apa-itu-java/), PHP, Python, Tcl, C/C++, Perl, dan masih banyak lainnya. Selain dukungan berbagai bahasa pemrograman, PostgreSQL juga memiliki fitur-fitur unggulan.

## 3.3 Bootstrap

Bootstrap adalah framework web development berbasis HTML, CSS, dan JavaScript yang dirancang untuk mempercepat proses pengembangan *web responsive* dan *mobile-first* (memprioritaskan perangkat seluler). Selain bisa digunakan untuk mengembangkan website dengan lebih cepat, Bootstrap adalah framework gratis yang bersifat *open source*. Skrip dan sintaks yang disediakan Bootstrap bisa diterapkan untuk berbagai komponen dalam desain web. [4]

## 3.4 CoreUI

Core UI merupakan salah satu admin template bootstrap, template mempermudah kita membangun sebuah dashboard modern responsif yang dapat menyesuaikan di berbagai device. [5]

## 3.5 SWAL

SweetAlert (SWAL) merupakan *library* JavaScript yang menyediakan berbagai pilihan bagi kita untuk membuat berbagai jenis pop-up alert seperti *alert* biasa, *alert error, alert success, alert* konfirmasi, dan sebagainya. Penulisan kode SweetAlert sangatlah singkat seperti menulis menggunakan fungsi bawaan JavaScript. Hal tersebut membuat SweetAlert banyak diminati oleh *para web developer* dalam membuat sebuah *pop-up alert* pada *website* mereka. [6]

## 3.6 Select2

Select2 adalah alternatif pengganti penggunaan tag select berbasis jQuery. Select2 mendukung pencarian, kumpulan data jarak jauh, dan hasil *pagination* (scrolling tak terbatas). [7]

## 3.7 jQuery

jQuery adalah library JavaScript yang cukup andal, ringkas, dan mempunyai fitur yang cukup lengkap. Library ini membuat pemrosesan di HTML seperti perubahan dan manipulasi dokumen, event handling, animasi, dan AJAX JavaScript menjadi lebih sederhana. Hal ini didukung dengan API yang mudah digunakan dan dapat bekerja di berbagai macam browser. [8]

## 3.8 Laravel Collective

Laravel collective adalah sebuah package yang memudahkan developer untuk membuat Form Dan HTML, maksudnya sintaks untuk membuat kedua jenis elemen ini menjadi lebih singkat dan lebih mudah digunakan untuk keperluan tertentu. [9]

### Sub Teori 1 (Heading 3)

(Style: Report Content) Setiap bagian yang dirasakan perlu ditambahkan sub teori, hendaklah sub teori tersebut lebih dari 1.

1. Bagian sub teori 1 (style: List Number)
2. Daftar metodologi sub teori 1 (style: List Number 2)
3. Daftar metodologi sub teori 2 (style: List Number 2)
4. Bagian sub teori 2 (style: List Number)
5. Bagian sub teori 3 (style: List Number)

### Sub Teori 2 (Heading 3)

Penjelasan mengenai sub teori 2

#### Sub-Sub Teori 1 (Heading 4)

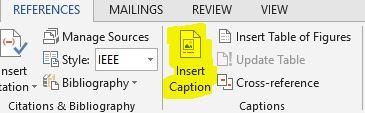
Penjelasan mengenai sub-sub teori 1.

#### Sub-Sub Teori 2 (Heading 4)

Penjelasan mengenai sub-sub teori 2.

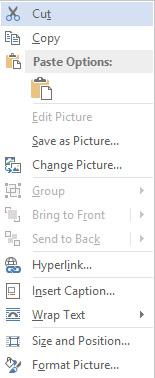
## Gambar

Setiap gambar yang disertakan dalam laporan kerja praktik/ tugas akhir, diwajibkan memiliki resolusi yang baik. Jika Anda menggunakan Microsoft Word, setiap gambar yang disertakan dalam laporan dapat diberikan *caption* secara benar. Untuk pemberian *caption*, Anda cukup memilih menu *References* dan kemudian memilih *Insert Caption*. Atau dengan cara yang lebih mudah adalah klik kanan pada gambar yang disertakan kemudian pilih *Insert Caption*. Setiap gambar yang merupakan sumber atau karya orang lain, pada gambar tersebut wajib dicantumkan sumbernya.



(Style: Figure)

**Gambar 2.1 *Insert* *Caption* Menggunakan Menu (Style: Caption)**



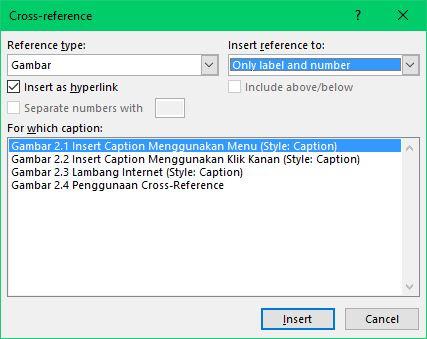
**Gambar 2.2 *Insert Caption* Menggunakan Klik Kanan (Style: Caption)**



**Gambar 2.3 Lambang Internet**

**(Sumber: Nama situs atau pengarang) Style: Figure Source**

(Style: Report Content) Setiap gambar yang telah dicantumkan pada laporan dapat diacu dengan menggunakan *cross reference*. Pilihan *cross-reference* dapat ditemukan pada Gambar 2.1.



**Gambar 2.4 Penggunaan *Cross-Reference***

## Tabel

Untuk pembuatan tabel dalam laporan Anda, Anda dapat meng-*insert* tabel sesuai dengan jumlah baris dan kolom yang diperlukan. Tabel-tabel tersebut diberikan style Table cell sehingga memudahkan Anda dalam perapihan tabel. *Caption* untuk tabel wajib diletakkan di atas tabel seperti contoh pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Contoh Pembuatan Tabel**

| **Table Header (Style: Table Header)** | **Table Header** | **Table Header** | **Table Header** |
| --- | --- | --- | --- |
| Data 1 (Style: Table cell) |  |  |  |
| Data 2 |  |  |  |
| Data 3 |  |  |  |

# Hasil Pekerjaan

## Tahapan Implementasi

Penjelasan terkait tahapan yang dilakukan hingga sebuah persoalan selesai ....

## Produk/Jasa yang dihasilkan

Penjelasan ....

## Evaluasi Hasil Kerja

# SIMPULAN DAN SARAN

## Simpulan

Penjabaran dan penarikan simpulan hasil kerja yang diulas secara teknis. Misal: Solusi/Teknologi X mencapai tingkat keberhasilan ....% saat diterapkan pada persoalan Y.

Misal: Agile SDLC dapat mendukung proses pembuatan produk X dengan kurun waktu .... days, bila dibandingkan dengan Waterfall SDLC.

## Saran

Diulas terkait solusi lain yang terpikir, yang mungkin dirasa bisa membawa hasil yang lebih baik dari apa yang sudah dikerjakan saat magang untuk perusahaan.

# DAFTAR PUSTAKA

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | A. Faradilla, “Apa Itu PHP? Pengertian PHP untuk Pemula,” 18 Januari 2023. [Online]. Available: https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-php/. [Diakses 10 Mei 2023]. |
| [2] | PT Biznet GIO Nusantara, “Mengenal Laravel, Framework PHP untuk membuat Aplikasi Web!,” [Online]. Available: https://www.biznetgio.com/news/apa-itu-laravel. [Diakses 10 Mei 2023]. |
| [3] | M. A. Maksum, “Apa itu Laravel? Pengertian, Fitur dan Kelebihannya,” 10 Juni 2022. [Online]. Available: https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-laravel/. [Diakses 2023 Mei 11]. |
| [4] | F. A., “Apa Itu Bootstrap? Pengertian, Fungsi, dan Kelebihannya,” 21 February 2023. [Online]. Available: https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-bootstrap. [Diakses 10 Mei 2023]. |
| [5] | R. F. Rahman, “Tutorial mengintegrasikan Laravel dengan Core Ui menggunakan fitur Laravel Mix,” 21 February 2020. [Online]. Available: https://medium.com/@cahrizki.rf/tutorial-mengintegrasikan-laravel-dengan-core-ui-menggunakan-fitur-laravel-mix-46fa98b2ca1f. [Diakses 10 Mei 2023]. |
| [6] | B. Kristian, “Cara Membuat Tampilan Pop-up Alert Menggunakan SweetAlert,” 23 Desember 2021. [Online]. Available: https://www.gamelab.id/news/1131-cara-membuat-tampilan-pop-up-alert-menggunakan-sweetalert#:~:text=SweetAlert%20merupakan%20library%20JavaScript%20yang,menulis%20menggunakan%20fungsi%20bawaan%20JavaScript.. [Diakses 10 Mei 2023]. |
| [7] | Sutriman, “Cara membuat autocomplete Select2 dengan Ajax,” 12 Juli 2019. [Online]. Available: https://sutriman.com/cara-membuat-autocomplete-select2-dengan-ajax/. [Diakses 10 Mei 2023]. |
| [8] | Y. K., “Pengertian jQuery Serta Fungsi dan Contohnya,” 25 Mei 2019. [Online]. Available: https://www.niagahoster.co.id/blog/jquery-adalah/. [Diakses 10 Mei 2023]. |
| [9] | N. Akbar, “CARA INSTALL LARAVEL COLLECTIVE/HTML PADA LARAVEL 5,” 9 Maret 2017. [Online]. Available: https://belajarphp.net/cara-install-laravelcollectivehtml-pada-laravel-5/#:~:text=Laravelcollective%2Fhtml%20adalah%20sebuah%20package,mudah%20digunakan%20untuk%20keperluan%20tertentu.. [Diakses 10 Mei 2023]. |

**NAMA LAMPIRAN**

**NAMA LAMPIRAN**

**NAMA LAMPIRAN**

# RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. **Identitas Diri**

Nama : Juan Sterling Martua

NRP : 2072009

Tempat, Tanggal Lahir : Bandung, 16 Februari 2002

Alamat : Komp. Mitra Dago Parahyangan Jalan Anjung blok L no 5 Antapani, Bandung

No HP : 081809835640

Email : [juansterling1409@gmail.com](mailto:juansterling1409@gmail.com)

1. **Riwayat Pendidikan**

SD : SD Santo Agustinus (2008 – 2014)

SMP : SMP Santa Maria (2014 – 2017)

SMA : SMA Santa Maria 1 (2017 – 2020)

S1 : Universitas Kristen Maranatha (2020 – sekarang)